

ALONE IN THE DARK™



INFOGRAMES



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

ALONE IN THE DARK

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUTES LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran, car à l'excès, cela peut provoquer des maux de tête.
- Si vous ne pouvez pas lire le contenu de l'écran, arrêtez le jeu.
- Évitez de jouer si vous êtes fatigué.
- Arrêtez vous fréquemment pour vous détendre.
- En cas d'épilepsie, lisez les instructions.



AVERTISSEMENT SUR L'EPILEPSIE

A lire avant toute utilisation d'un jeu vidéo par vous-même ou votre enfant.

Certaines personnes sont susceptibles de faire des crises d'épilepsie ou d'avoir des pertes de conscience à la vue de certains types de lumières clignotantes ou d'éléments fréquents dans notre environnement quotidien. Ces personnes s'exposent à des crises lorsqu'elles regardent certaines images télévisées ou lorsqu'elles jouent à certains jeux vidéo. Ces phénomènes peuvent apparaître alors même que le sujet n'a pas d'antécédent médical ou n'a jamais été confronté à une crise d'épilepsie. Si vous-même ou un membre de votre famille avez déjà présenté des symptômes liés à l'épilepsie (crise ou perte de conscience) en présence de stimulations lumineuses, veuillez consulter votre médecin avant toute utilisation. Nous conseillons aux parents d'être attentifs à leurs enfants lorsqu'ils jouent avec des jeux vidéo. Si vous-même ou votre enfant présentez un des symptômes suivants : vertige, trouble de la vision, contraction des yeux ou des muscles, perte de conscience, trouble de l'orientation, mouvement involontaire ou convulsion, veuillez immédiatement cesser de jouer et consulter un médecin.

PRECAUTIONS A PRENDRE DANS TOUS LES CAS POUR L'UTILISATION D'UN JEU VIDEO

- Ne vous tenez pas trop près de l'écran. Jouez à bonne distance de l'écran de télévision et aussi loin que le permet le cordon de raccordement.
- Utilisez de préférence les jeux vidéos sur un écran de petite taille.
- Evitez de jouer si vous êtes fatigué ou si vous manquez de sommeil.
- Assurez-vous que vous jouez dans une pièce bien éclairée.
- En cours d'utilisation, faites des pauses de dix à quinze minutes toutes les heures.

CONTENTS

☐ ENGLISH

GETTING STARTED	5
HOW TO PLAY WITH ALONE IN THE DARK	8
HOW TO PLAY WITH JACK IN THE DARK	13

☐ FRANCAIS

COMMENT INSTALLER LE CD SUR DISQUE DUR ..	17
COMMENT JOUER A ALONE IN THE DARK	20
COMMENT JOUER A JACK IN THE DARK	25

☐ DEUTSCH

VORBEREITUNGEN	29
ANLEITUNG ZU ALONE IN THE DARK	32
ANLEITUNG ZU JACK IN THE DARK	37

☐ ITALIANO

PREPARATIVI	41
COME GIOCARE A ALONE IN THE DARK	44
COME GIOCARE A JACK IN THE DARK	49

☐ CASTELLANO

PREPARATIVOS	53
COMO JUGAR A ALONE IN THE DARK	56
COMO JUGAR A JACK IN THE DARK	61

GETTING STARTED

☐ CONFIGURATION

- ◆ An IBM PC AT or 100% compatible computer.
- ◆ AT 16 Mhz minimum or faster recommended.
- ◆ 640 KB RAM - More than 580,000 bytes of free memory required.
- ◆ 128 KB EMS (Expanded Memory Specification)
- ◆ VGA 256-colour graphic mode.
- ◆ Hard disk needed (8 MB free required).
- ◆ CD-ROM drive with sound output.
- ◆ MSCDEX 2.2 or higher.

OPTIONAL

- Sound devices: Sound Blaster, The Sound Source, AdLib.
- Microsoft WINDOWS 3.0 or higher.

FOREWORD: Your CD contains the game ALONE IN THE DARK and also an additional game JACK IN THE DARK, in which you will relive a little girl's adventure on Hallowe'en. The following paragraphs give you the installation instructions for both games.

☐ INSTALLATION, UPDATING AND STARTING UNDER WINDOWS

INSTALLATION UNDER WINDOWS

- ◆ Switch on your CD-ROM drive.
- ◆ Switch on the computer and boot the DOS.

- ◆ Insert the CD into your CD-ROM drive (in this example we are assuming the CD-ROM drive is G).
- ◆ Load the WINDOWS program if necessary.
- ◆ In the Program Manager screen, click onto FILE.
Next click onto the RUN option.
- ◆ The RUN dialogue box is now open, with the cursor flashing in the Command Line input field. Type G:\WINSTALL, then click onto the OK button.
- ◆ The installation box displays 4 icons:
Languages: To change the current language.
Options: To access the installation options.
Install: To start the installation.
Exit: To exit the installation.

UPDATING - CONFIGURATION CHANGE UNDER WINDOWS

You can change a number of game parameters (language, sound card).

In the Program Manager screen, click on the IN THE DARK window.

Next double-click on the Update icon.

After modifying the parameters in the Options icon, click on the Update icon to validate the changes.

STARTING THE PROGRAM UNDER WINDOWS

Double-click on the IN THE DARK window in the Program Manager screen, then double-click either on the ALONE IN THE DARK icon or on the JACK IN THE DARK icon.

□ INSTALLATION, UPDATING AND STARTING UNDER DOS

INSTALLATION UNDER DOS

- ◆ Switch on your CD-ROM drive.
- ◆ Switch on the computer and boot the DOS.
- ◆ Insert the CD into your CD-ROM drive (in this example we are assuming the CD-ROM drive is G).
- ◆ At the C:\> prompt, type in G:\INSTALL and press RETURN.
- ◆ The installation box displays 4 icons:
◆ Languages: To change the current language.
◆ Options: To access the installation options.
◆ Install: To start the installation.
◆ Exit: To exit the installation.

UPDATING - CONFIGURATION CHANGE UNDER DOS

You can change a number of game parameters (language, sound card).

In the Program Manager screen, click on the IN THE DARK window.

At the DOS prompt C:\>, place yourself in the directory in which you installed the game, using the DOS command CD (e.g. CD \INFOGRAM\ALONE or CD \INFOGRAM\JACK). Type INSTALL and press RETURN. Modify the parameters of your choice according to the procedure described in the INSTALLATION chapter, paragraph "Installation box". After modifying the parameters in the Options icon, click on the Update icon to validate the changes.

STARTING THE PROGRAM UNDER DOS

Before you start the game, please make sure that your CD is in the CD-ROM drive. Place yourself in the directory in which you installed the game, using the DOS command CD (e.g. CD \INFOGRAM\ALONE or CD \INFOGRAM\JACK) and press RETURN. Then type in ALONE or JACK according to the game you want to start.

HOW TO PLAY WITH ALONE IN THE DARK

□ GAME OBJECTIVE

The owner of Derceto, Jeremy Hartwood, died a few days ago. The police report, filed after a cursory investigation, concluded that the well-known artist had taken his own life. His devoted butler confirmed that Hartwood had been suffering from considerable mental depression for some months. He had placed even more strain on his already delicate health by translating the many ancient manuscripts contained in Derceto's extensive library. He also suffered from insomnia and what few hours of sleep he had were troubled by particularly disturbing nightmares. He appeared to be convinced of a mysterious presence in the old house.

Derceto is now empty. Rumours abound of a curse or of an evil power dwelling within its walls. Such stories are not uncommon with houses like Derceto, especially in this particular area. For some days now, however, a cloud of doubt has hung over your mind... What are those strange lights inside the house at nightfall? What could account for the eerie noises to be heard each time you approach? Why did Jeremy commit suicide? And what compels you towards the house? What is Derceto's terrible secret?

□ THE CHARACTER

SELECTION

After starting the game you will be presented with two characters. Press the left arrow key to choose Emily HARTWOOD or the right one for Edward CARNBY. Then a description of the selected character appears. Press RETURN to confirm your choice or ESC to return to the character selection screen.

MOVING

The character can be moved in any direction, using the arrow keys.

The movements are exclusively controlled by the arrow keys on the keyboard.

↑ to move forward

← to turn left

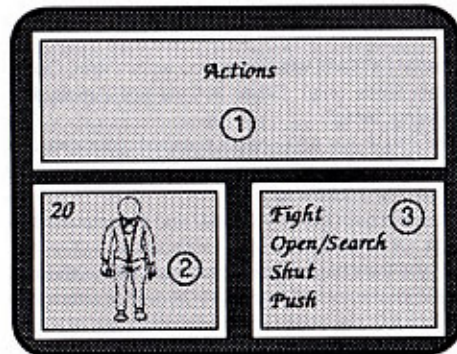
↓ to move backwards

→ to turn right

You can make the character run: when the character is walking, release the ↑ key, then quickly press it again.

□ THE OPTIONS SCREEN

To carry out certain specific actions and use any objects you have found during play, you must switch to the Options screen: press the I key (Inventory) or RETURN. The following screen will then be displayed:



- ❶ Window 1, at the top of the screen, contains the items you have found.
- ❷ Window 2, at the bottom left of the screen, shows either your character with Life Points, or a selected item and any available reloads or cartridges.
- ❸ The bottom right window, number 3, offers a choice of actions available for the character or shows what can be done with the selected item.

The items in your possession or available actions are displayed in green. Your selection appears in white. If you wish to carry out a specific action or use an item, select the "Actions" option or the item in your possession, using the arrow keys. Then press RETURN, or the SPACE bar, or the → key to confirm. You will then switch to Window 3. Use the ↑ and ↓ arrow keys to choose an action or function. To confirm your choice, press RETURN or the SPACE bar. You will return to the game. To return to Window 1 when the cursor is in Window 3, press the ← key.

❑ CHARACTER ACTIONS AND USING ITEMS

ACTIONS

You can perform certain actions whenever you wish: Fight, Open/Search, Shut, Push and Jump (at certain times only). Other actions are directly linked to items in your possession (see "Using Items").

- ◆ **Fight.** Press the SPACE bar and keep it pressed: your character is ready to attack. By pressing the ← or → keys, your character will throw a punch with either his left or right fist. Press the ↑ or ↓ arrow to kick.
Remember to maintain both the SPACE bar and the relevant arrow pressed down as you punch or kick.
- ◆ **Open/Search.** Place the character near the item you wish to open or search. Press the SPACE bar; the character will then either search or attempt to open the item (door, container, etc).
Keep the SPACE bar pressed down long enough for your character to do the job!

- ◆ **Shut.** Your character will shut a door or trap-door if you maintain the SPACE bar depressed for a few moments.
- ◆ **Push.** To move a large object or a piece of furniture, keep the SPACE bar pressed and use the appropriate directional arrow.
- ◆ **Jump.** During certain phases of the game, this option will be displayed in the list of available actions.
There are three different jumps:
Hop: Press the SPACE bar quickly, when your character is standing still.
Jump: Press the SPACE bar while your character is walking.
Leap: Press the SPACE bar while your character is running.

When you have selected one of these actions in the Options screen, you will be returned to the game and can then carry out the chosen action.

USING ITEMS

Taking an item

There are two ways to take an item. If it is visible and your character is beside it, then a window will be displayed, asking whether or not you wish to take the item. If, on the other hand, the item is invisible, then you will need to use the Open/Search option.

Using an item in your possession

To use such an item, select it from the list (see the chapter concerning the Options screen). Then select the desired function (Reload, Eat, Drop, Throw,...) and confirm in Window 3. When you return to the game, a message will confirm the requested action.

Other useful keys

- S:** Activates/Disactivates sound effects without going to the Parameter screen.
- M:** Activates/Disactivates the music without going to the Parameter screen.
- P:** Pause
- I:** Gives you access to the Inventory screen (see the Options Screen).
- ESC:** Gives you access to the save, load, quit and parameter screen.

☐ COMBAT

Your character can fight with both hands and feet or use a weapon.

HAND-TO-HAND FIGHTING

Select the Fight option in the "Actions" command.

Keep the SPACE bar pressed down and use one of the following directional arrows:

- **Left arrow:** Punch with the left hand.
- **Right arrow:** Punch with the right hand.
- **Up or Down arrow:** Kick.

Keep both the SPACE bar and the arrow key pressed long enough for the blow to be delivered correctly.

FIGHTING WITH A CUTTING OR THRUSTING WEAPON

Choose the weapon your character will fight with, then select the "Use" option.

Keep the SPACE bar pressed down and use one of the following directional arrows:

- **Left arrow:** Thrust from left to right.
- **Right arrow:** Thrust from right to left.
- **Up arrow:** Thrust from low to high.
- **Down arrow:** Defense, parry.

FIGHTING WITH FIRE-ARMS

In the Option screen, choose the gun your character will fire, then select the "Use" option.

Keep the SPACE bar pressed down and use one of the following directional arrows:

- **Left arrow:** Direct the gun towards the left.
- **Right arrow:** Direct the gun towards the right.
- **Up or Down arrow:** Fire.

HOW TO PLAY WITH JACK IN THE DARK

☐ GAME OBJECTIVE

Night is falling and the wind is whistling through the dark lanes. Every so often grinning pumpkin heads light up doorways and window sills. Tonight is Hallowe'en.

Grace, a clever little girl, has dressed herself up as a witch and, in line with tradition, is going from house to house whistling a well-known tune...

Attracted by the window of a toy shop, she stops and knocks at the door which then opens. Grace enters the shop and suddenly the door bangs shut behind her.

Grace is now a prisoner in this sinister shop. She must not only find her way out, she must also thwart an evil plot!!!

☐ COMMANDS

The instructions for moving, actions, menus and options screen are the same as those for ALONE IN THE DARK.

See the pages explaining these points in the section HOW TO PLAY WITH ALONE IN THE DARK.

☐ TROUBLESHOOTING GUIDE

PROBLEM : THE PROGRAM DOESN'T LOAD PROPERLY.

- Did you install ALONE IN THE DARK and JACK IN THE DARK onto your hard disk (see "Installation, Updating and Starting under Windows")?
- Does your computer meet all the requirements listed under Configuration?
- Is each component of your computer system (computer, monitor, CD-ROM etc) switched on?
- Did you follow all installation and loading instructions correctly?
- Do you have any unusual peripherals hooked up to your computer? Try disconnecting any unnecessary peripherals, rebooting the computer and reloading the program.

PROBLEM : THE MESSAGE "NOT ENOUGH MEMORY" IS DISPLAYED.

- Do you have Terminate and Stay Resident (TSR) programs in RAM?
Examples of TSRs are calculators, clocks, Microsoft WINDOWS. TSRs are sometimes automatically loaded by your computer through the AUTOEXEC.BAT file, when you boot your machine. If you're using TSRs, you may have to start up your computer by loading DOS from an original DOS system disk or you can remove the TSRs from your AUTOEXEC.BAT file. Please refer to the computer's user manual for complete details TSRs and AUTOEXEC.BAT files.
- Do you really have more than 560,000 bytes of free memory and 128,000 bytes EMS?
To find out, type in the command CHKDSK or use the MEM utility. These two programs will display the amount of free bytes in RAM and the capacity of the EMS.
- If you do not have more than 560,000 bytes free in RAM after loading your DOS and/or WINDOWS, follow this procedure to create a minimum BOOT disk:
 1. You'll need a clean floppy disk, compatible with your floppy drive.
 2. Type in C: and press RETURN.

3. Insert the clean disk in drive A and type in FORMAT A: /S and press RETURN.
4. Once the floppy is formatted, the computer will ask if you want another disk formatted. Answer NO and press RETURN. Your floppy disk is now a minimum BOOT disk.
5. Switch off your computer. Place the minimum BOOT floppy in the drive and switch it back on. The computer will operate with minimal systems, leaving as much free memory as it can.
6. Try installing the game again, using the procedure explained in the chapter "Installation, Updating and Starting".

If you do not have 128,000 bytes of EMS, make sure that the program EMM386.exe is in the DOS directory and add the following line in the CONFIG.SYS file:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

PROBLEM : THE COLOURS DO NOT APPEAR AS EXPECTED.

- Are your monitor's contrast, colour and tint controls properly adjusted?
- Are your monitor cables securely attached?

If you have tried all the solutions offered in this chapter and still cannot solve the problem, contact INFOGRAMES at the following address:

INFOGRAMES Ltd.
Customer Service Dept.
14 Smedley Street
CLAPHAM - LONDON SW4 6PF

Tel: 071 738 8199

© INFOGRAMES 1992

COMMENT INSTALLER LE CD SUR DISQUE DUR

☐ CONFIGURATION NECESSAIRE

- ♦ Ordinateur IBM PC AT 100% compatible.
- ♦ 16 Mhz ou plus recommandé.
- ♦ RAM 640 Ko - plus de 580 000 octets de mémoire libre requis.
- ♦ 128 Ko d'EMS (Expanded Memory Specification).
- ♦ Mode graphique VGA 256 couleurs.
- ♦ Disque dur obligatoire (8 Mo d'espace libre requis).
- ♦ Lecteur CD-ROM avec sortie audio.
- ♦ MSCDEX 2.2 ou supérieur.

OPTIONNEL

- Cartes sonores : Sound Blaster, Sound Source, Ad-lib.
- Microsoft WINDOWS 3.0 ou supérieur.

AVANT PROPOS : Votre CD contient le jeu ALONE IN THE DARK et également un jeu supplémentaire appelé JACK IN THE DARK, dans lequel vous pourrez vivre les aventures d'une petite fille pendant la nuit d'Halloween. Les chapitres suivants vous indiquent la marche à suivre pour installer ces deux programmes.

☐ INSTALLATION, MISE A JOUR ET LANCEMENT SOUS WINDOWS

INSTALLATION SOUS WINDOWS

- ♦ Allumez votre lecteur CD-ROM.
- ♦ Allumez votre ordinateur et chargez le DOS.

- ◆ Insérez le CD dans votre lecteur CD-ROM (pour cet exemple, nous partirons du principe que le lecteur du CD-ROM est G).
- ◆ Chargez, si besoin est, le programme WINDOWS.
- ◆ A partir de l'écran Gestionnaire de Programmes, cliquez sur la commande FICHIER. Ensuite, cliquez sur l'option EXECUTER.
- ◆ La boîte de dialogues EXECUTER étant ouverte, le curseur clignote dans le champ de saisie de la Ligne de Commande, tapez alors G:\WINSTALL, puis cliquez sur le bouton OK.
- ◆ La boîte d'installation affiche 4 icônes :
Langues : Pour changer la langue courante.
Options : Pour accéder aux options d'installation.
Installer : Pour lancer l'installation.
Quitter : Pour quitter l'installation.

MISE A JOUR - CHANGEMENT DE CONFIGURATION SOUS WINDOWS

Vous pouvez modifier différents paramètres du jeu (langue, carte sonore). Dans l'écran Gestionnaire de Programmes, cliquez sur le groupe de programmes IN THE DARK. Double-cliquez ensuite sur l'icône Mise à Jour. Après avoir modifié des paramètres dans l'icône Options, cliquez sur l'icône Mise à Jour pour valider ces changements.

LANCEMENT DU PROGRAMME SOUS WINDOWS

Pour lancer le jeu, ouvrez la fenêtre IN THE DARK se trouvant dans l'écran Gestionnaire de Programmes, puis double-cliquez soit sur l'icône ALONE IN THE DARK, soit sur JACK IN THE DARK.

❑ INSTALLATION, MISE A JOUR ET LANCERMENT SOUS DOS

INSTALLATION SOUS DOS

- ◆ Allumez votre lecteur CD-ROM.
- ◆ Allumez votre ordinateur et chargez le DOS.
- ◆ Insérez le CD dans votre lecteur CD-ROM (pour cet exemple, nous partirons du principe que le lecteur du CD-ROM est G).
- ◆ A l'invite C:\>, tapez G:\INSTALL puis validez par RETURN.
- ◆ La fenêtre d'installation affiche 4 icônes :
Langues : Pour changer la langue courante.
Options : Pour accéder aux options d'installation.
Installer : Pour lancer l'installation.
Quitter : Pour quitter l'installation.

MISE A JOUR - CHANGEMENT DE CONFIGURATION SOUS DOS

Vous pouvez modifier différents paramètres du jeu (langue, carte sonore). A l'invite du DOS C:\>, placez-vous dans le répertoire dans lequel est contenu le jeu par la commande DOS CD (ex : CD INFOGRAM\ALONE ou INFOGRAM\JACK) et tapez INSTALL. Après avoir modifié des paramètres dans l'icône Options, cliquez sur l'icône Mise à Jour pour valider ces changements.

LANCEMENT DU PROGRAMME SOUS DOS

Pour lancer le jeu, assurez-vous que votre CD soit bien dans votre lecteur CD-ROM. Placez-vous dans le répertoire dans lequel est contenu le jeu par la commande DOS CD (Ex: CD INFOGRAM\ALONE ou INFOGRAM\JACK) puis appuyez sur RETURN. Tapez ensuite ALONE ou JACK en fonction du jeu que vous désirez lancer.

COMMENT JOUER A ALONE IN THE DARK

❑ BUT DU JEU

Le peintre Jeremy Hartwood, le propriétaire de cette fascinante demeure, est mort il y a quelques jours. Après une expertise rapide, la police a conclu au suicide. D'après les déclarations de son fidèle majordome, Jeremy Hartwood semblait fort tourmenté ces derniers mois. De santé déjà précaire, il s'épuisait littéralement à lire et à traduire les anciens manuscrits dont regorge la bibliothèque de Derceto. Il ne parvenait plus à trouver le sommeil et les quelques heures de repos qu'il prenait étaient entrecoupées de cauchemars horribles. Il semblait guetter quelque chose ou craindre une présence mystérieuse... Derceto est maintenant abandonnée. Plus personne n'y habite... mais d'étranges rumeurs circulent, parlant de malédiction et de puissance démoniaque. Au départ, vous ne preniez pas ces dires très au sérieux, les habitants des environs étant très superstitieux. Mais, depuis quelques jours, le doute s'insinue dans votre esprit... Pourquoi des lumières s'éclairent-elles à la tombée de la nuit ? Que sont ces bruits indescritibles que l'on entend à proximité de la maison et qui donnent la chair de poule ? Pourquoi Jeremy s'est-il suicidé ? Et surtout, pourquoi vous sentez-vous irrésistiblement attiré vers cette demeure ? Quel terrible secret recèle Derceto ?

❑ LE PERSONNAGE

SELECTION

Après le lancement du jeu, les deux personnages vous sont présentés. Appuyez alors sur la flèche de gauche pour choisir Emily HARTWOOD ou celle de droite pour choisir Edward CARNBY. Il apparaît ensuite une fiche signalétique vous donnant certaines précisions sur le personnage que vous avez sélectionné. Appuyez sur RETURN pour valider votre choix ou sur ESC pour revenir à l'écran de sélection du personnage.

DEPLACEMENT

Le personnage peut être déplacé dans n'importe quelle direction.

Le déplacement s'effectue uniquement au clavier à l'aide des flèches de direction.

↑ pour avancer.

→ pour aller à droite.

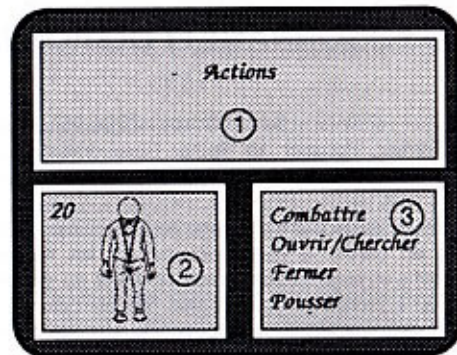
← pour aller à gauche.

↓ pour reculer.

Pour que votre personnage se déplace en courant, il suffit, lorsqu'il marche, de lâcher la flèche ↑ et d'appuyer à nouveau dessus, et ce rapidement.

❑ L'ECRAN DE CHOIX

Pour effectuer certaines actions spécifiques et vous servir des objets que vous trouverez, vous devez accéder à l'écran de choix. Pour ce faire, appuyez sur la touche I (Inventaire) ou RETURN ; il apparaît alors l'écran suivant :



- ❶ La partie supérieure de l'écran, contient les objets que vous avez trouvés.
- ❷ Votre personnage et ses points de vie ou un objet sélectionné et son nombre de recharges ou cartouches.
- ❸ Les actions possibles, soit avec votre personnage (Actions), soit avec un objet sélectionné.

Les objets en votre possession ou les ordres à votre disposition apparaissent en vert. Ce que vous sélectionnez apparaît en blanc.

Si vous désirez effectuer une action spécifique ou vous servir d'un objet, sélectionnez l'option "Actions" ou l'objet en votre possession avec les flèches de déplacement et validez en appuyant sur RETURN, ou sur la barre d'espacement, ou encore sur la flèche →. Vous passerez alors à la fenêtre N°3. A l'aide des flèches de déplacement ↑ et ↓, choisissez l'ordre ou la fonction désirée et appuyez sur RETURN ou la barre d'espacement pour valider. Vous vous retrouverez alors dans le jeu proprement dit. Pour revenir à la fenêtre N°1 lorsque le curseur est dans la fenêtre N°3, appuyez sur la flèche ←.

❑ ACTIONS DU PERSONNAGE ET GESTION DES OBJETS

ACTIONS

Vous pouvez effectuer certaines actions précises lorsque vous le désirez : Combattre, Ouvrir/Chercher, Fermer, Pousser et Sauter (uniquement à certains moments). D'autres actions sont directement liées aux objets en votre possession voir Gestion des objets).

- ♦ **Combattre** : Appuyez sur la barre d'espacement et maintenez-la enfoncée. Votre personnage est en garde. Si vous appuyez sur les flèches ← ou →, votre personnage décoche un coup de poing, soit un direct du gauche, soit un direct du droit. La flèche ↑ ou ↓, produit un coup de pied. N'oubliez pas de maintenir appuyée la barre d'espacement et la flèche correspondante au coup que vous voulez donner pendant que vous frappez.

- ♦ **Ouvrir/Chercher** : Positionnez correctement votre personnage en l'approchant tout près de l'objet que vous désirez ouvrir ou fouiller. Appuyez sur la barre d'espacement. Il se met alors à chercher ou tente d'ouvrir une porte, un coffre ou tout autre objet fermé. Maintenez la barre d'espacement appuyée suffisamment longtemps pour que votre personnage ait le temps de chercher correctement.
- ♦ **Fermer** : Un appui prolongé sur la barre d'espacement permet à votre personnage de fermer une porte ou une trappe restée ouverte.
- ♦ **Pousser** : Pour déplacer un objet volumineux ou un meuble, appuyez sur la barre d'espacement et, dans le même temps, sur une flèche de déplacement correspondant à la direction dans laquelle vous désirez pousser.
- ♦ **Sauter** : Lors de certaines phases du jeu, cette option s'affichera dans la liste des actions. Il y a trois sauts différents :
 - **Le petit saut** : consiste en un simple appui sur la barre d'espacement lorsque le personnage est arrêté.
 - **Le saut moyen** : Tout en marchant, appuyez sur la barre d'espacement.
 - **Le saut long** : Appuyez sur la barre d'espacement pendant que le personnage court.

Lorsque vous avez sélectionné l'une de ces options dans l'écran de choix, vous revenez dans le jeu et pouvez activer cette action.

GESTION DES OBJETS

Récupérer un objet

Il y a deux moyens de récupérer un objet. Soit il est visible et en vous en approchant, une fenêtre apparaît, vous demandant si vous le prenez ou si vous le laissez à sa place. Soit il est dissimulé ou rangé et il faut valider l'option Ouvrir/Chercher.

Utiliser un objet

Pour utiliser un objet en votre possession, il faut le sélectionner dans la liste (Voir le chapitre L'écran de choix). Puis, choisissez l'utilisation que vous désirez faire de votre objet (Recharger, manger, poser, lancer...) en la validant dans la fenêtre N°3. De retour à l'écran de jeu, un message confirme l'action demandée.

Autres touches utiles

- S** : Active ou désactive les bruitages sans passer par l'écran des paramètres.
M : Active ou désactive les musiques sans passer par l'écran des paramètres.
P : Pause.
I : Vous permet d'accéder à l'écran d'inventaire (Voir le chapitre L'écran de choix).
ESC : Accès à l'écran sauvegarder, charger, quitter, paramètres divers.

☐ **LES COMBATS**

Votre personnage peut se battre soit au corps à corps, soit avec les armes qu'il trouve sur place.

COMBAT AU CORPS A CORPS

Sélectionnez l'option Combattre de la commande "Actions". Tout en maintenant appuyée la barre d'espacement, servez-vous des flèches de déplacement comme suit :

- Flèche gauche : Coup de poing du gauche.
- Flèche droite : Coup de poing du droit.
- Flèche vers le bas ou vers le haut : Coup de pied.

Maintenez appuyées suffisamment longtemps la barre d'espacement et une des flèches de déplacement pour porter correctement le coup.

COMBAT A L'ARME BLANCHE

Sélectionnez l'option "Utiliser" après avoir choisi votre arme. En maintenant appuyée la barre d'espacement, servez-vous simultanément de l'une des flèches de déplacement comme suit :

- Flèche gauche : Coup d'arme blanche de gauche à droite.
- Flèche droite : Coup d'arme blanche de droite à gauche.
- Flèche vers le haut : Coup d'arme blanche de bas en haut.
- Flèche vers le bas : Protection, parade.

COMBAT A L'ARME A FEU

Validez l'option "Utiliser" après sélection de votre arme à feu dans l'écran de choix. Maintenez enfoncée la barre d'espacement et appuyez sur les flèches de déplacement comme suit :

- Flèche gauche : Déplacement de l'arme vers la gauche.
- Flèche droite : Déplacement de l'arme vers la droite.
- Flèche vers le haut ou le bas : Tir.

COMMENT JOUER A JACK IN THE DARK☐ **BUT DU JEU**

La nuit est tombée. Le vent s'engouffre dans les ruelles sombres. Des masques aux sourires inquiétants illuminent les devantures de portes et les rebords de fenêtres. Ce soir, c'est la grande fête d'HALLOWEEN. Grace, petite fille malicieuse, s'est déguisée en sorcière et, comme les autres enfants, va de maison en maison en sifflant une chanson traditionnelle... Attirée par la vitrine d'un magasin de jouets, elle décide d'y entrer. La porte de la boutique s'entrouvre, laisse passer la fillette et subitement, se referme. Grace est enfermée dans ce lieu peu accueillant et doit maintenant trouver le moyen d'en sortir... tout en déjouant une infâme machination !!!

☐ **MANIEMENT**

Les déplacements et actions du personnage ainsi que les menus et écrans de choix sont identiques à ceux de ALONE IN THE DARK. Reportez-vous donc aux pages abordant ces points dans la partie de la notice concernant ALONE IN THE DARK.

❑ GUIDE DE DEPANNAGE

PROBLEME: LE PROGRAMME NE SE CHARGE PAS CORRECTEMENT

- Avez-vous installé ALONE IN THE DARK et JACK IN THE DARK sur votre disque dur, soit sous WINDOWS, soit sous DOS ? (Voir chapitre Installation, mise à jour et lancement).
- Etes-vous équipé du bon matériel conformément aux instructions du chapitre Configuration nécessaire ?
- Etes-vous équipé de périphériques spéciaux ? Essayez de déconnecter ces périphériques, de réinitialiser l'ordinateur et de recharger le programme.

PROBLEME : LE MESSAGE "NOT ENOUGH MEMORY" APPARAÎT À L'ECRAN.

- Avez-vous des programmes résidents en mémoire dans votre RAM ? Les calculatrices, les horloges, les antémémoires et WINDOWS (de Microsoft) sont autant de programmes résidents en mémoire. Ces programmes sont parfois automatiquement chargés quand vous démarrez votre ordinateur, par le biais du fichier AUTOEXEC.BAT. Si vous utilisez des programmes résidents en mémoire, vous devez démarrer votre ordinateur à partir d'une disquette DOS d'origine, ou bien ôter ces programmes résidents en mémoire de votre fichier AUTOEXEC.BAT. Veuillez vous reporter au manuel utilisateur de l'ordinateur pour plus de détails sur les programmes résidents, les fichiers AUTOEXEC.BAT et CONFIG.SYS.
- Avez-vous réellement plus de 580 000 octets de mémoire libre et 128 000 octets d'EMS ? Pour vérifier, lancez l'utilitaire MEM ou tapez l'instruction CHKDSK. Ces deux petits programmes vous indiqueront le nombre d'octets libres dans la RAM et d'octets d'EMS.
- Si vous n'avez pas plus de 580 000 octets libres après chargement du DOS, suivez la procédure ci-dessous pour créer une disquette de BOOT minimal :
1ère étape :
♦ Munissez-vous d'une disquette vierge compatible avec votre lecteur de disquettes.

- ♦ Tapez C: et appuyez sur RETURN.
- ♦ Insérez la disquette vierge dans le lecteur A et tapez FORMAT A:/S suivi de RETURN.
- ♦ Une fois le formatage terminé, l'ordinateur demande si vous désirez formater une autre disquette. Répondez NON et appuyez sur RETURN. Votre disquette est maintenant une disquette de BOOT minimal.

2ème étape :

- ♦ Copiez les fichiers MOUSE.COM (si vous utilisez une souris), KEYBOARD.SYS et KEYB.COM, généralement présents dans le répertoire DOS de votre disque dur.

3ème étape :

- ♦ Créez un fichier AUTOEXEC.BAT. Pour cela, tapez A: et appuyez sur RETURN.
- ♦ Tapez ensuite COPY CON AUTOEXEC.BAT suivi de RETURN.
- ♦ Tapez PROMPT \$P\$G suivi de RETURN.
- ♦ Tapez MOUSE suivi de RETURN (si vous utilisez la souris).
- ♦ Tapez KEYB FR (clavier Français) suivi de RETURN.
[A NOTER : FR pour clavier Français, GR pour clavier Allemand, SP pour clavier Espagnol, IT pour clavier Italien et UK pour clavier Anglais.]
- ♦ Appuyez sur la touche F6 et RETURN.

4ème étape :

- ♦ Eteignez alors votre ordinateur puis allumez-le de nouveau en laissant la disquette BOOT minimal dans le lecteur. L'ordinateur va démarrer sur la disquette et libérer le maximum de mémoire possible.
- ♦ Essayez d'installer à nouveau le jeu et de le charger selon la procédure mentionnée dans le chapitre Installation et Lancement.

PROBLEME: LE MESSAGE "128 KO D'EMS NECESSAIRE" APPARAÎT.

- ♦ Si vous n'avez pas 128 000 octets d'EMS, vérifiez que le programme EMM386.exe soit dans le répertoire DOS et rajoutez la ligne suivante dans le fichier CONFIG.SYS:
 DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

Si vous avez essayé toutes les suggestions proposées dans ce chapitre et que vous ne pouvez toujours pas résoudre votre problème, veuillez contacter notre Service Particuliers pour les logiciels INFOGRAMES :

Par courrier à l'adresse suivante :

INFOGRAMES - SERVICE PARTICULIERS
 84 rue du 1er Mars 1943- 69628 VILLEURBANNE CEDEX

Par téléphone au numéros suivants : 36 68 30 20
 Ou (33 ou 16) 78 03 18 46

Ou par minitel : 36 15 INFOGRAMES

VORBEREITUNGEN☐ **ERFORDERLICHE COMPUTERAUSSTATTUNG**

- ♦ 100% kompatibler IBM PC AT
- ♦ Mindestens 16 MHz Taktfrequenz
- ♦ 640 KB RAM, mehr als 580 KB freier Speicher wird benötigt
- ♦ 128 KB EMS (Expanded Memory Specification)
- ♦ Grafikkarte VGA - 256 Farben
- ♦ Festplatte (8 MB erforderlich)
- ♦ CD-ROM-Laufwerk mit Soundausgabe.
- ♦ MSCDEX 2.2 oder höher

OPTIONAL

- Soundkarte: Sound Blaster, The Sound Source, AdLib
- Microsoft WINDOWS 3.3 oder höher

VORWORT: Ihre CD enthält das Spiel ALONE IN THE DARK und ein zusätzliches Spiel mit dem Titel JACK IN THE DARK, in dem Sie das Abenteuer eines kleinen Mädchens in der Nacht von Halloween erleben können. Die folgenden Absätze liefern Ihnen die Anleitung zur Installation beider Spiele.

☐ **INSTALLATION, AKTUALISIERUNG UND PROGRAMM-START UNTER WINDOWS****INSTALLATION UNTER WINDOWS**

- ♦ Schalten Sie das CD-ROM-Laufwerk ein.
- ♦ Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie das DOS.

- ♦ Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. (Nachstehend bezeichnen wir das CD-ROM-Laufwerk mit dem Buchstaben G.)
- ♦ Starten Sie nötigenfalls das Windows-Programm.
- ♦ Im Programm-Manager rufen Sie im Menü "Datei" die Option "Ausführen" auf.
- ♦ In dem nun eingeblendeten Fenster steht der Cursor im Feld "Befehlszeile". Geben Sie G:\WINSTALL ein, und bestätigen Sie mit der Taste OK.
- ♦ In dem nun aufgerufenen Dialogfeld sind 4 Symbole abgebildet:
Sprachen: Hier können Sie die gewünschte Sprache wählen.
Optionen: Hier können Sie die Installationsoptionen wählen.
Installieren: Hier wird die Installation gestartet.
Beenden: Damit beenden Sie die Installation.

AKTUALISIERUNG - ABÄNDERN DER KONFIGURATION UNTER WINDOWS

Sie können diverse Spielparameter wie Sprache oder Soundkarte ändern. Dazu klicken Sie auf die Programmgruppe IN THE DARK und rufen das Symbol Aktualisierung auf. Nach Abändern der Parameter klicken Sie zur Bestätigung auf das Symbol Aktualisierung.

PROGRAMMAUFRUF UNTER WINDOWS

Das Spiel wird gestartet, indem Sie in der Programmgruppe IN THE DARK das Symbol ALONE IN THE DARK bzw. JACK IN THE DARK aufrufen.

❑ INSTALLATION, AKTUALISIERUNG UND PROGRAMM-START UNTER DOS

INSTALLATION UNTER DOS

- ♦ Schalten Sie das CD-ROM-Laufwerk ein.
- ♦ Schalten Sie den Computer ein, und laden Sie das DOS.
- ♦ Legen Sie die CD in das CD-ROM-Laufwerk ein. (Nachstehend bezeichnen wir das Diskettenlaufwerk mit dem Buchstaben G.)
- ♦ Tippen Sie G:\INSTALL in die Befehlszeile C:\> ein, und bestätigen Sie mit der Eingabetaste.
- ♦ Im Installationsfenster sind 4 Symbole abgebildet:
Sprachen: Hier können Sie die gewünschte Sprache wählen.
Optionen: Hier können Sie die Installationsoptionen wählen.
Installieren: Hier wird die Installation gestartet.
Beenden: Damit beenden Sie die Installation.

AKTUALISIERUNG - ABÄNDERN DER KONFIGURATION UNTER DOS

Sie können diverse Spielparameter wie Sprache oder Soundkarte ändern. Schalten Sie mit dem DOS-Befehl CD (z.B. CD \INFOGRAM\ALONE bzw. CD \INFOGRAM\JACK) auf das Verzeichnis um, in dem das Spiel angelegt wurde, und tippen Sie INSTALL ein. Nach Abändern der Parameter klicken Sie zur Bestätigung auf das Symbol Aktualisierung.

PROGRAMMAUFRUF UNTER DOS

Bevor Sie das Spiel starten, vergewissern Sie sich, daß sich die CD im CD-ROM-Laufwerk befindet. Schalten Sie mit dem DOS-Befehl CD (z.B. CD \INFOGRAM\ALONE bzw. CD \INFOGRAM\JACK) auf das Verzeichnis um, in dem das Spiel angelegt wurde. Tippen Sie ALONE bzw. JACK ein, und drücken Sie die Eingabetaste.

ANLEITUNG ZU ALONE IN THE DARK

□ ZIEL DES SPIELES

Der Maler Jeremy Hartwood, Besitzer von Derceto, ist vor ein paar Tagen gestorben. Eine hastig durchgeführte Untersuchung der Polizei schloß auf Selbstmord. Nach den Aussagen seines treuen Butlers schien Jeremy Hartwood in den letzten Monaten tief verstört. Trotz seiner angegriffenen Gesundheit arbeitete er bis zur Erschöpfung an der Übersetzung alter Manuskripte, die in Derceto massenhaft zu finden sind. Er kam kaum mehr zum Schlafen, und in den wenigen Stunden der Ruhe wurde er von schrecklichen Alpträumen gequält. Er schien auf etwas zu warten oder ein geheimnisvolles Wesen zu fürchten. Derceto ist nun verlassen. Niemand wohnt mehr dort. Die seltsamsten Gerüchte verbreiten sich, man spricht von einem Fluch, der auf dem Haus lastet, und von dämonischen Mächten. Anfangs nehmen Sie diese Gerüchte nicht wirklich ernst, da die Bewohner der Gegend als sehr abergläubisch bekannt sind. Und doch haben sich seit ein paar Tagen leise Zweifel eingenistet. Warum erscheinen Lichter bei Einbruch der Dunkelheit? Welcher Natur sind die unbeschreiblichen Laute, die man in der Nähe des Hauses vernimmt und bei denen es einem eiskalt über den Rücken läuft? Warum hat sich Jeremy umgebracht? Und warum fühlen Sie sich von diesem Haus so unwiderstehlich angezogen? Welches schreckliche Geheimnis verbirgt Derceto?

□ DIE HAUPTPERSON

AUSWAHL

Nach dem Start des Spiels werden die beiden Hauptpersonen vorgestellt. Drücken Sie auf den linken Pfeil, um Emily Hartwood, und auf den rechten, um Edward Carnby auszuwählen. Danach werden Informationen über die ausgewählte Person eingeblendet. Bestätigen Sie die Wahl mit der Eingabetaste, oder kehren Sie mit Esc zur Auswahl der Hauptperson zurück.

BEWEGUNGEN

Die Hauptperson wird mit Hilfe der Pfeiltasten auf der Tastatur bewegt.

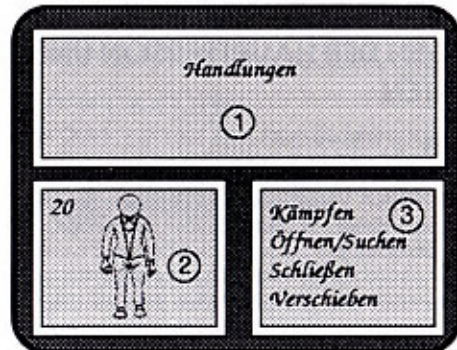
↑: vorwärts gehen
←: nach links gehen

↓: zurück gehen.
→: nach rechts gehen

Wenn sich die Person laufend vorwärts bewegen soll, lassen Sie beim Gehen den Pfeil ↑ los und drücken ganz schnell wieder drauf.

□ DER BEFEHLSBILDSCHIRM

Um bestimmte Handlungen durchführen und die gefundenen Objekte benutzen zu können, müssen Sie den Befehlsbildschirm einblenden. Dazu drücken Sie die Taste I (Inventar) oder EINGABE. Die folgende Bildschirmanzeige erscheint:



- ❶ Der obere Teil des Bildschirms, Fenster Nr. 1, enthält die Objekte, die Sie gefunden haben.
 - ❷ Das Fenster Nr. 2, links unten auf dem Bildschirm, zeigt eine Ansicht Ihrer Hauptperson mit der Anzahl ihrer Lebenspunkte bzw. ein ausgewähltes Objekt mit der entsprechenden Munition, Nachfüllung usw.
 - ❸ Das Fenster Nr. 3, rechts unten auf dem Bildschirm, zeigt die möglichen Handlungen an: Handlungen der Person oder Umgang mit einem ausgewählten Objekt.
- Die Objekte, die Sie besitzen, oder die Kommandos, die Sie erteilen können, erscheinen grün. Die ausgewählten Elemente erscheinen weiß. Wenn Sie eine bestimmte Handlung unternehmen oder ein Objekt benutzen wollen, wählen Sie die Option "Handlungen" oder das in Ihrem Besitz befindliche Objekt mit den Pfeiltasten aus und bestätigen mit der Eingabetaste oder der Leertaste. Sie können aber auch die Pfeiltaste → benutzen. Sie wechseln ins Fenster Nr. 3. Mit den Tasten Pfeil auf und Pfeil ab wählen Sie das gewünschte Kommando oder die gewünschte Funktion. Mit der Eingabetaste oder der Leertaste bestätigen Sie Ihre Wahl. Sie steigen jetzt ins eigentliche Spiel ein. Um ins Fenster Nr. 1 zurückzukehren, wenn der Cursor im Fenster Nr. 3 steht, benutzen Sie die Taste ←.

□ HANDLUNGEN DER HAUPTPERSON UND UMGANG MIT DEN OBJEKTEN

HANDLUNGEN

Sie können zum gewünschten Zeitpunkt gewisse Handlungen ausführen: Kämpfen, Öffnen/Suchen, Schließen, Verschieben und Springen (nur in bestimmten Momenten). Andere Aktionen sind direkt mit den Objekten verbunden, die Sie besitzen (siehe "Umgang mit den Objekten").

- ♦ **Kämpfen:** Drücken Sie auf die Leertaste, und halten Sie sie gedrückt. Ihre Person ist nun kampfbereit. Wenn Sie die Tasten Pfeil ← oder → betätigen, teilt Ihre Hauptperson Schläge aus, entweder eine linke Gerade oder eine rechte. Mit der Taste Pfeil ↑ (oder ↓) gibt sie einen Fußtritt.

Vergessen Sie nicht, die Leertaste gedrückt zu halten und die entsprechende Pfeiltaste zu drücken, wenn Sie zuschlagen wollen.

- ♦ **Öffnen/Suchen:** Bringen Sie Ihre Person in Stellung, indem Sie sie an das Objekt herantführen, das geöffnet oder durchsucht werden soll. Betätigen Sie die Leertaste. Die Person wird nun mit der Suche beginnen oder die Tür, die Truhe bzw. andere verschlossene Objekte öffnen. Halten Sie die Leertaste lange genug gedrückt, damit die Suche gründlich durchgeführt werden kann.
- ♦ **Schließen:** Wenn die Leertaste länger gedrückt wird, kann die Person eine offene Tür oder Klappe schließen.
- ♦ **Verschieben:** Um ein großes Objekt oder ein Möbelstück zu verschieben, betätigen Sie die Leertaste und gleichzeitig eine der Pfeiltasten, die der gewünschten Richtung entspricht.
- ♦ **Springen:** In einigen Phasen des Spiels erscheint diese Möglichkeit in der Liste der Handlungen. **Es gibt drei verschiedene Sprünge:**
Der kleine Sprung: Bei stillstehender Person wird einmal kurz die Leertaste betätigt.
Der mittlere Sprung: Während die Person geht, betätigen Sie die Leertaste.
Der lange Sprung: Während die Person läuft, betätigen Sie die Leertaste.
 Wenn Sie eine der Optionen im Befehlsbildschirm gewählt haben, kehren Sie ins Spiel zurück und können die entsprechende Handlung durchführen.

UMGANG MIT DEN OBJEKTEN

Objekt nehmen: Ein Objekt kann auf zwei Arten genommen werden. Entweder ist es sichtbar, und bei Annäherung der Person erscheint ein Fenster, in dem Sie gefragt werden, ob Sie es nehmen wollen oder nicht. Oder es ist versteckt bzw. verräumt, und Sie müssen erst die Option "Öffnen/Suchen" wählen.

Objekt benutzen: Wenn Sie ein Objekt benutzen wollen, das Sie besitzen, müssen Sie es in der Liste auswählen (siehe Kapitel Befehlsbildschirm). Danach wählen Sie die Handlung, für die Sie das Objekt benutzen wollen (nachladen, essen, abstellen, werfen...), indem Sie die Handlung im Fenster Nr. 3 bestätigen. Nach der Rückkehr in den Spiel-Bildschirm bestätigt eine Meldung die verlangte Handlung.

Andere nützliche Tasten

S: Aktiviert oder deaktiviert den Sound, ohne daß dazu der Parameter-Bildschirm aufgerufen werden muß.

M: Aktiviert oder deaktiviert die Musik, ohne daß dazu der Parameter-Bildschirm aufgerufen werden muß.

P: Pause.

I: Aufruf des Inventar-Bildschirms (siehe Befehlsbildschirm).

ESC: Aufruf des Bildschirms zum Speichern, Laden und Einstellen von Parametern.

☐ DIE KÄMPFE

Die Hauptperson kann Nahkämpfe oder Kämpfe mit Waffen ausführen.

NAHKÄMPFE

Wählen Sie die Option "Kämpfen" aus den "Handlungen". Bei gedrückter Leertaste benutzen Sie die Pfeiltasten in folgender Weise:

- **Pfeil nach links:**Faustschlag nach links.
- **Pfeil nach rechts:**Faustschlag nach rechts.
- **Pfeil auf oder ab:**Fußtritt.

Halten Sie die Leertaste und eine der Pfeiltasten lange genug gedrückt, damit der Schlag auch richtig ankommt.

KAMPF MIT EINER HIEB- ODER STICHWAFFE

Wählen Sie erst die Waffe und dann die Option "Benutzen". Halten Sie die Leertaste gedrückt, und benutzen Sie eine der folgenden Pfeiltasten:

- **Pfeil nach links:**Hieb von links nach rechts.
- **Pfeil nach rechts:**Hieb von rechts nach links.
- **Pfeil auf:**Hieb von unten nach oben.
- **Pfeil ab:**Abwehr, Parade.

KAMPF MIT EINER FEUERWAFFE

Wählen Sie erst die Waffe und dann die Option "Benutzen". Halten Sie die Leertaste gedrückt, und benutzen Sie eine der folgenden Pfeiltasten:

- **Pfeil nach links:**Waffe nach links bewegen.
- **Pfeil nach rechts:**Waffe nach rechts bewegen.
- **Pfeil auf oder ab:**Feuer.

ANLEITUNG ZU JACK IN THE DARK

☐ VORGESCHICHTE

Es ist Nacht. Der Wind pfeift durch die engen, finsternen Gassen.

Da und dort erleuchten grinsende Kürbisköpfe Eingangstüren und Fensterbretter. Heute abend wird Halloween gefeiert. Grace, ein aufgewecktes Mädchen, hat sich als Hexe verkleidet, und wie alle anderen Kinder streift sie ein Liedchen pfeifend von Haus zu Haus... Angelockt durch das Schaufenster einer Spielwarenhandlung, bleibt sie verzückt stehen. Nach einigem Zögern klopft sie an. Die Tür öffnet sich. Grace tritt ein... Plötzlich wird die Tür wie durch Zauberhand zugeschlagen.

Grace ist im düsteren Laden eingeschlossen. Sie muß jetzt Mittel und Wege finden, wieder hinauszugelangen und dabei auch noch einen heimtückischen Plan zu vereiteln.

☐ BEDIENUNG

Die Anweisungen für Fortbewegung und Handlungen sowie die Menüauswahl sind die gleichen wie in ALONE IN THE DARK.

Lesen Sie daher die betreffenden Punkte in der Anleitung für ALONE IN THE DARK nach.

☐ FEHLERBEHEBUNG

PROBLEM: DAS PROGRAMM WIRD NICHT RICHTIG GELADEN

- Haben Sie ALONE IN THE DARK und JACK IN THE DARK auf Ihrer Festplatte installiert? Siehe Installation, Aktualisierung und Programmstart.
- Haben Sie die richtige Konfiguration gemäß dem Kapitel "Erforderliche Computerausstattung"?
- Sind alle Teile des Computers eingeschaltet (Zentraleinheit, Bildschirm, CD-ROM usw.)?
- Haben Sie die Installations- und Startanweisungen beachtet?
- Haben Sie spezielle Peripheriegeräte? Deaktivieren Sie die Peripheriegeräte (Stecker herausziehen), starten Sie den Computer neu, und laden Sie das Programm nochmals.

PROBLEM: DIE MELDUNG "NOT ENOUGH MEMORY" ERSCHEINT AUF DEM BILDSCHIRM

- Haben Sie speicherresidente Programme geladen? Taschenrechner, Uhren, Cache-Speicher und Windows von Microsoft sind sogenannte speicherresidente Programme. Diese Programme werden oft automatisch in den Speicher eingelesen, wenn Sie den Computer starten. Die Datei AUTOEXEC.BAT enthält in diesem Fall die erforderlichen Instruktionen. Wenn dies der Fall ist, müssen Sie den Computer von einer DOS-Programmdiskette aus starten oder die entsprechenden Programmzeilen aus dem AUTOEXEC.BAT entfernen. Näheres über speicherresidente Programme und den Umgang mit der AUTOEXEC.BAT-Datei entnehmen Sie Ihrem Computerhandbuch.
- Haben Sie wirklich mehr als 560 KB freien Arbeitsspeicher und 128 KB EMS? Um dies zu erfahren, geben Sie den DOS-Befehl CHKDSK bzw. MEM ein. Diese beiden Programme zeigen den freien RAM und die Kapazität der EMS an.

- Falls Sie nach Laden von DOS bzw. WINDOWS nicht mehr als 560 000 Byte frei haben, führen Sie die folgenden Schritte aus, um sich eine Minimal-BOOT-Diskette anzulegen:
 1. Nehmen Sie eine mit Ihrem Laufwerk kompatible leere Diskette.
 2. Geben Sie C: ein, und drücken Sie RETURN.
 3. Legen Sie die leere Diskette ins Laufwerk A ein, geben Sie FORMAT A:/S ein, und drücken Sie RETURN.
 4. Sobald die Formatierung beendet ist, fragt Sie der Computer, ob Sie eine weitere Diskette formatieren wollen. Antworten Sie NEIN, und drücken Sie RETURN. Ihre so formatierte Diskette ist jetzt eine Minimal-BOOT-Diskette.
 5. Schalten Sie nun Ihren Computer aus und danach wieder ein, wobei Sie die Minimal-BOOT-Diskette im Laufwerk lassen. Der Computer startet jetzt mit der Diskette und behält den Arbeitsspeicher weitestgehend frei.
 6. Versuchen Sie noch einmal, das Spiel gemäß dem Abschnitt "Installation, Aktualisierung und Programmstart" zu installieren und zu laden.
- Wenn Sie nicht über 128 KB EMS verfügen, vergewissern Sie sich, daß das Programm EMM386.EXE sich im DOS-Verzeichnis befindet, und fügen Sie folgende Zeile in der Datei CONFIG.SYS ein: DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE RAM

Wenn Sie alle in diesem Kapitel vorgeschlagenen Lösungen ausprobiert haben und Ihr Problem noch immer nicht beseitigt ist, wenden Sie sich schriftlich oder telefonisch (werktags 15 - 17 Uhr) an die BOMICO Serviceline:

BOMICO Serviceline
 AM SÜDPARK 12
 65 451 KELSTERBACH
 Tel: 061 07 / 62067

PREPARATIVI

☐ CONFIGURAZIONE NECESSARIA

- ◆ Un computer IBM PC AT o compatibile al 100 %
- ◆ Consigliato 16 Mhz o superiore
- ◆ RAM 640KB - Sono necessari più di 580 000 bytes di memoria disponibile
- ◆ Scheda grafica VGA 256 colori
- ◆ Disco rigido obbligatorio (con 8 MB disponibili)
- ◆ Drive CD-ROM con uscita audio
- ◆ MSCDEX 2.2 o superiore

OPZIONALE

- Scheda sonora: Sound Blaster, The Sound Source, AdLib
- Microsoft WINDOWS 3.0 o superiore

PREFAZIONE: Il vostro CD contiene il gioco ALONE IN THE DARK e anche un gioco supplementare chiamato JACK IN THE DARK, nel quale potrete vivere le avventure di una ragazza durante la notte di Halloween. I capitoli seguenti vi indicano le istruzioni per ambedue i programmi.

☐ INSTALLAZIONE, AGGIORNAMENTO E AVVIAMENTO CON WINDOWS

INSTALLAZIONE CON WINDOWS

- ◆ Accendete il drive CD-ROM.
- ◆ Accendete il computer e caricate il DOS.

- ♦ Inserite il CD nel drive CD-ROM (per questo esempio si presuppone che il lettore sia il drive G).
- ♦ Se necessario, caricate il programma WINDOWS.
- ♦ Nella finestra Program Manager, cliccate sul comando FILE. Quindi, cliccate sull'opzione ESEGUI.
- ♦ Nella finestra di dialogo ESEGUI, il cursore lampeggia nella riga dei comandi. Digitate G:\WINSTALL e cliccate sul pulsante OK.
- ♦ Nel box d'installazione sono visualizzate 4 icone:
Lingue: per cambiare la lingua.
Opzioni: per accedere alle opzioni d'installazione.
Installa: per avviare l'installazione.
Esci: per uscire dall'installazione.

AGGIORNAMENTO - COME MODIFICARE LA CONFIGURAZIONE CON WINDOWS

Per modificare alcuni parametri del gioco (lingua, scheda sonora...), nella finestra del Program Manager cliccate sul box IN THE DARK e poi cliccate due volte sull'icona Aggiornamento.

Dopo aver apportato le modifiche dei parametri nell'icona Opzioni, cliccate sull'icona Aggiornamento per confermare i cambiamenti.

AVVIAMENTO DEL PROGRAMMA CON WINDOWS

Per lanciare il gioco, cliccate due volte sulla finestra IN THE DARK nello schermo del Program Manager. Quindi cliccate due volte sia sull'icona ALONE IN THE DARK sia sull'icona JACK IN THE DARK.

□ INSTALLAZIONE, AGGIORNAMENTO E AVVIAMENTO CON DOS

INSTALLAZIONE CON DOS

- ♦ Accendete il drive CD-ROM.
- ♦ Accendete il computer e caricate il DOS.
- ♦ Inserite il CD nel drive CD-ROM (per questo esempio si presuppone che il lettore sia il drive G).
- ♦ Quando appare C:\>, digitate G:\INSTALL e confermate con il tasto di INVIO.
- ♦ Nella finestra d'installazione sono visualizzate 4 icone:
Lingue: per cambiare la lingua.
Opzioni: per accedere alle opzioni d'installazione.
Installa: per avviare l'installazione.
Esci: per uscire dall'installazione.

AGGIORNAMENTO - COME MODIFICARE LA CONFIGURAZIONE CON DOS

Potete modificare alcuni parametri del gioco (lingua, scheda sonora...).

Quando compare C:\>, spostatevi nella directory nella quale è contenuto il gioco usando il comando DOS "CD" (p. es.: CD \INFOGRAM\ALONE o CD \INFOGRAM\JACK) e digitate INSTALL.

Dopo aver apportato le modifiche dei parametri nell'icona Opzioni, cliccate sull'icona Aggiornamento per confermare i cambiamenti.

AVVIAMENTO DEL PROGRAMMA CON DOS

Prima di avviare il gioco, assicuratevi che il CD sia nel drive CD-ROM. Con il comando DOS "CD" (p. es.: CD \INFOGRAM\ALONE o CD \INFOGRAM\JACK) spostatevi nella directory nella quale è contenuto il gioco e premete il tasto di INVIO. Digitate JACK e confermate con il tasto di INVIO.

COME GIOCARE A ALONE IN THE DARK

□ SCOPO DEL GIOCO

Il pittore Jeremy Hartwood, proprietario di Derceto, è morto alcuni giorni fa. Dopo una rapida perizia, la polizia ha concluso che si è trattato di suicidio. Stando alle dichiarazioni del suo fedele maggiordomo, negli ultimi mesi Jeremy Hartwood dava l'impressione di essere molto angosciato. La sua salute era già precaria, ma egli lavorava incessantemente fino alla spassatezza leggendo e traducendo antichi manoscritti dei quali è piena la biblioteca di Derceto. Non riusciva più nemmeno a dormire e le poche ore di riposo che si concedeva erano interrotte da incubi orribili. Sembrava presagire qualche cosa o temere una presenza misteriosa. Derceto è ora abbandonata. Non vi abita più nessuno... ma corrono strane voci, che parlano di maledizioni e di forze demoniache. All'inizio non dai molto credito a queste voci, tanto più che gli abitanti dei dintorni sono ritenuti molto superstiziosi. Ma poi, dopo qualche giorno, un dubbio si insinua nella tua mente... Perché si accendono le luci al calare della notte? Che cosa sono quei rumori indescrivibili che si percepiscono avvicinandosi alla casa e che fanno venire la pelle d'oca? Perché Jeremy si è suicidato? Ma soprattutto, perché ci si sente irresistibilmente attratti da questa dimora? Quale terribile segreto nasconde Derceto?

□ IL PERSONAGGIO

SELEZIONE

Dopo aver lanciato il gioco, vi verranno presentati i due personaggi. Premete il tasto con la freccia sinistra per selezionare Emily HARTWOOD oppure la freccia destra per Edward CARNBY. Dopodiché vedrete comparire un'icona con informazioni sul personaggio che avete scelto. Premete il tasto di INVIO per confermare la scelta o ESC per ritornare al menù di selezione del personaggio.

SPOSTAMENTO

Il personaggio può essere spostato in tutte le direzioni.

Per farlo dovete utilizzare la tastiera e precisamente i tasti direzionali (con frecce):

↑ per avanzare

↓ per indietreggiare

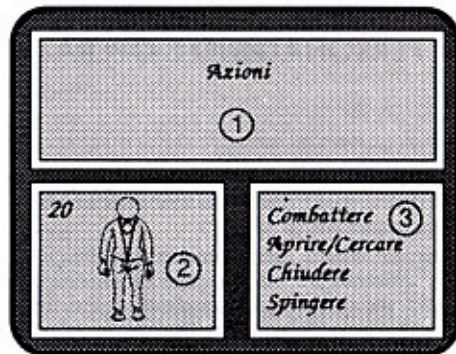
← per andare a sinistra

→ per andare a destra

Per ottenere il movimento della corsa, dovete rilasciare il tasto ↑ mentre il personaggio cammina e premerlo poi di nuovo, rapidamente.

□ MENU' DELLE OPZIONI

Per compiere determinate azioni ed utilizzare gli oggetti che troverete, dovete immettervi nel menù delle opzioni. Per farlo, premete il tasto I (Inventario) oppure il tasto di INVIO; vedrete comparire la seguente finestra: vedrete comparire la seguente finestra:



- ❶ La parte superiore dello schermo, il quadro n°1, contiene gli oggetti che voi avete trovato.
- ❷ Il quadro n°2 in basso a sinistra dello schermo, presenta un'immagine del vostro personaggio ed i suoi punti di vita oppure un oggetto selezionato ed il suo numero di ricariche o cartucce.
- ❸ Il quadro n. 3, sullo schermo in basso a destra, indica le azioni possibili, sia con il vostro personaggio (Azioni), sia con un oggetto selezionato.

Gli oggetti in vostro possesso o i comandi a vostra disposizione compaiono in colore verde, mentre ciò che selezionate è in bianco. Se desiderate compiere una determinata azione o utilizzare un determinato oggetto, selezionate l'opzione "Azioni" oppure l'oggetto in vostro possesso servendovi dei tasti direzionali e confermate con RETURN, oppure con la barra spaziatrice o anche con la freccia →. Passerete allora al quadro n. 3. Con l'aiuto dei tasti direzionali ↑ e ↓, potete ora scegliere il comando o la funzione che desiderate confermando con RETURN oppure con la barra spaziatrice. Vi ritroverete quindi nel gioco vero e proprio. Per ritornare al quadro n°1 mentre il cursore si trova nel quadro n°3, premete il tasto ←.

❑ AZIONI DEL PERSONAGGIO E OPERAZIONI CON GLI OGGETTI

AZIONI

Potete compiere determinate azioni: Combattere, Aprire/Cercare, Chiudere, Spingere e Saltare (solo in alcuni momenti). Altre azioni sono invece collegate agli oggetti in vostro possesso (vedi "Operazioni con gli oggetti").

- ♦ **Combattere:** premete la barra spaziatrice e tenetela premuta. Il vostro personaggio è in guardia. Se utilizzate ora i tasti ← oppure →, egli colpirà con un pugno, e precisamente un diretto sinistro oppure un diretto destro. Il tasto con la freccia ↑ o ↓, invece, provoca un colpo con il piede. Non dimenticate però di tenere premuta la barra spaziatrice e contemporaneamente la freccia corrispondente al colpo che volete dare.

- ♦ **Aprire/Cercare:** Posizionate il vostro personaggio in modo corretto, avvicinandolo all'oggetto che volete aprire o ispezionare. Premete la barra spaziatrice. Vedrete che il personaggio si metterà a cercare o proverà di aprire una porta, un baule, una scatola o altro oggetto chiuso. Tenete premuta la barra spaziatrice per il tempo necessario affinché il vostro personaggio possa cercare in modo adeguato.
- ♦ **Chiudere:** Premendo e tenendo premuta la barra spaziatrice, il vostro personaggio potrà chiudere una porta o una botola rimasta aperta.
- ♦ **Spingere:** Per spostare un oggetto voluminoso o un mobile, premete la barra spaziatrice e contemporaneamente uno dei tasti direzionali corrispondenti alla direzione in cui volete spingere l'oggetto.
- ♦ **Saltare:** In alcune fasi del gioco questa opzione comparirà nel menù delle azioni da scegliere. Vi sono tre tipi di salto:
 - **salto piccolo:** si ottiene premendo brevemente la barra spaziatrice mentre il personaggio è fermo.
 - **salto medio:** mentre il personaggio cammina dovete premere la barra spaziatrice.
 - **salto lungo:** premete la barra spaziatrice mentre il personaggio corre.

Dopo aver scelto una di queste opzioni nel menù, tornerete al gioco e potrete attivare l'azione scelta.

OPERAZIONI CON GLI OGGETTI

Recuperare un oggetto

Vi sono due possibilità di recuperare un oggetto. Se l'oggetto è visibile, mentre vi avvicinate ad esso, compare una finestra con un messaggio in cui vi viene chiesto se volete prenderlo oppure lasciarlo al suo posto. Se invece l'oggetto è nascosto o riposto da qualche parte, allora bisogna attivare l'opzione Aprire/Cercare.

Utilizzare un oggetto

Per utilizzare un oggetto in vostro possesso, dovete selezionarlo nell'elenco (vedi capitolo "Menù delle opzioni"). Scegliete poi il tipo di utilizzazione che desiderate (ricaricare, mangiare, posare, lanciare...), attivandola nel quadro n°3. Una volta ritornati sullo schermo del gioco, un messaggio vi confermerà l'azione che avete chiesto.

Altri tasti utili

S: Attiva o disattiva gli effetti sonori, senza passare per la schermata dei parametri.

M: Attiva o disattiva la musica senza passare per la schermata dei parametri.

P: Pausa

I: Vi permette di accedere alla videata con il menù dell'inventario (Vedi "Menù delle opzioni").

ESC: Vi permette di accedere alla videata di salvaguardia, di caricamento e dei parametri.

☐ I COMBATTIMENTI

Il vostro personaggio può effettuare una lotta corpo a corpo oppure battersi con le armi che troverà sul posto.

LOTTA CORPO A CORPO

Selezionate l'opzione Combattere del comando "Azioni". Tenendo premuta la barra spaziatrice, utilizzate i tasti direzionali nel modo seguente:

- **Freccia sinistra:** pugno con la mano sinistra
- **Freccia destra:** pugno con la mano destra
- **Freccia verso l'alto o verso il basso:** ... colpo con il piede

Tenete premuta la barra spaziatrice ed una delle frecce per il tempo sufficiente, affinché il colpo venga assestato correttamente.

COMBATTIMENTO ALL'ARMA BIANCA

Selezionate l'opzione "Utilizzare" dopo aver scelto l'arma. Tenendo premuta la barra spaziatrice, servitevi contemporaneamente di uno dei tasti direzionali nel modo seguente:

- **Freccia sinistra:** colpo con arma bianca da sinistra a destra
- **Freccia destra:** colpo con arma bianca da destra a sinistra
- **Freccia verso l'alto:** colpo d'arma bianca dal basso in alto

- **Freccia verso il basso:** difesa, parata

COMBATTIMENTO CON ARMA DA FUOCO

Attivate l'opzione "Utilizzare" dopo aver scelto l'arma da fuoco nel Menù di scelta. Tenete abbassata la barra spaziatrice e premete uno dei tasti direzionali nel modo seguente:

- **Freccia sinistra:** spostamento dell'arma verso sinistra
- **Freccia destra:** spostamento dell'arma verso destra
- **Freccia verso l'alto o il basso:** sparare.

COME GIOCARE A JACK IN THE DARK

☐ SCOPO DEL GIOCO

Si è fatta sera. Il vento sibila nei vicoli oscuri. Maschere dal sorriso inquietante illuminano le porte e i davanzali delle finestre. E' la sera della grande festa di HALLOWEEN. Grace, una vispa bambina, si è travestita da strega e, come tutti gli altri bambini, va di casa in casa fischiettando una canzone tradizionale...

Incuriosita dalla vetrina di un negozio di giocattoli, Grace decide di entrare. La porta del negozio si apre appena, lascia passare la bambina e, all'improvviso, si richiude. Grace è così prigioniera in questo luogo poco accogliente e deve trovare il modo per uscirne... non senza aver sventato un infame complotto!!!

☐ I COMANDI

Gli spostamenti, le azioni e i menù sono identici a quelli di ALONE IN THE DARK. Dunque riportatevi alle pagine che spiegano questi punti nelle istruzioni di ALONE IN THE DARK.

□ IN CASO DI PROBLEMI

PROBLEMA: IL PROGRAMMA NON CARICA IN MODO CORRETTO

- Avete installato ALONE IN THE DARK e JACK IN THE DARK su disco rigido? (vedi "Installazione, aggiornamenti e avviamento")
- La configurazione del vostro hardware corrisponde ai requisiti indicati nel capitolo "Configurazione necessaria"?
- Vi siete accertati che tutte le unità di hardware siano accese e ben collegate? (computer, monitor, CD-ROM ecc.)
- Avete seguito attentamente le istruzioni di installazione e di caricamento?
- Siete dotati di unità periferiche speciali? Provate a disinservirle, riavviate il computer e ricaricate il programma.

PROBLEMA: SULLO SCHERMO COMPARE IL MESSAGGIO "NOT ENOUGH MEMORY"

- Avete programmi residenti in memoria?
Calcolatrici, orologi, Windows (di Microsoft) sono esempi di programmi residenti in memoria. Essi vengono talvolta caricati automaticamente quando avviate il computer tramite il file AUTOEXEC.BAT. Se utilizzate programmi residenti in memoria dovete avviare il sistema utilizzando un dischetto originale DOS, oppure togliere i programmi residenti in memoria dall'AUTOEXEC.BAT.
Consultate il manuale fornito in dotazione con il vostro computer per avere maggiori informazioni sui programmi residenti in memoria e sul file AUTOEXEC.BAT.
- Siete sicuri di avere veramente oltre 560 000 byte di memoria disponibile e 128 000 byte di EMS?
Per saperlo, immettete il comando CHKDSK o utilizzate l'utility MEM. Questi due programmi vi permettono di avere informazioni sulla disponibilità di memoria RAM e la capacità di EMS.

- Se non avete più di 560 000 bytes di memoria libera dopo avere caricato il DOS e/o di WINDOWS, dovete procedere nel modo seguente per creare un dischetto di avviamento (ossia con l'essenziale per caricare il sistema):
 1. Prendete un dischetto vergine che sia compatibile con il vostro drive a dischetti.
 2. Digitate C: e premete il tasto di INVIO.
 3. Inserite il dischetto vergine nel drive A: e digitate FORMAT A: /S confermando con il tasto di INVIO.
 4. Dopo aver terminato la formattazione, vi verrà chiesto se volete formattare un altro dischetto. Rispondete negativamente e confermate con il tasto di INVIO. Il vostro dischetto è ora trasformato in un dischetto di bootup minimo.
 5. Spegnete il computer e poi riaccendetelo lasciando il dischetto di bootup nel drive. Il computer eseguirà la partenza dal dischetto e libererà il massimo possibile di memoria.
 6. Provate ora a installare di nuovo il gioco e a caricarlo secondo le istruzioni indicate al capitolo "Installazione, Aggiornamento e Avviamento".

PROBLEMA: I COLORI NON HANNO LA QUALITA' PREVISTA

- Avete effettuato correttamente l'impostazione del contrasto, dei colori e delle sfumature del vostro display?
- I cavi di collegamento del vostro monitor sono sistemati in modo appropriato?

Se avete seguito tutti i consigli che vi sono stati proposti in questo capitolo e non riuscite a risolvere il vostro problema, allora rivolgetevi al nostro servizio di assistenza per software INFOGRAMES:

INFOGRAMES - Service Particuliers

84 rue du 1er Mars 1943 - 69628 VILLEURBANNE CEDEX - FRANCIA

Tel. (00 33) 78 03 18 46

PREPARATIVOS

☐ CONFIGURACION

- ♦ Un IBM AT u ordenador 100% compatible.
- ♦ 16 MHz mínimo recomendado.
- ♦ 640 K RAM. Más de 580.000 bytes de memoria libre requerida.
- ♦ 128 K EMS (Expanded Memory Specification)
- ♦ Modo gráfico VGA de 256 colores.
- ♦ Disco duro requerido.
- ♦ Unidad de CD-ROM con salida audio.
- ♦ MSCDEX 2.2 o superior.

OPCIONAL

- Tarjetas sonoras: Sound Blaster, The Sound Source, AdLib
- Microsoft WINDOWS 3.0 o superior

PREAMBULO: Tu CD contiene el juego ALONE IN THE DARK e igualmente un juego suplementario llamado JACK IN THE DARK, en el que podrás vivir las aventuras de una niña durante la noche de Halloween. Los capítulos siguientes te indican los pasos a seguir para instalar estos dos programas.

☐ INSTALACION, ACTUALIZACION Y CARGA CON WINDOWS

INSTACION CON WINDOWS

- ♦ Enciende el lector CD-ROM.
- ♦ Enciende el ordenador y arranca el sistema DOS.

- ♦ Inserta el CD en el lector CD-ROM (para este ejemplo, partiremos del principio de que el lector del CD-ROM es G).
- ♦ Carga el programa WINDOWS si es necesario.
- ♦ A partir de la pantalla Administrador de Programas, haz clic en el comando ARCHIVO. A continuación haz clic en la opción EJECUTAR.
- ♦ Al quedar abierto el cuadro de diálogos EJECUTAR, el cursor centellea en el campo de datos de la Línea de Comando, teclea entonces G:\WINSTALL y luego haz clic en el botón ACEPTAR.
- ♦ El cuadro de instalación presenta 4 iconos:
Idiomas: Para cambiar el idioma corriente.
Opciones: Para acceder a las opciones de instalación.
Instalar: Para iniciar la instalación.
Salir: Para salir de la instalación.

ACTUALIZACION - CAMBIO DE CONFIGURACION CON WINDOWS

Puedes modificar los diferentes parámetros del juego (idioma, tarjeta sonora). En la pantalla Administrador de Programas, haz clic en la ventana IN THE DARK. Haz clic dos veces a continuación en el icono Actualización. Tras haber modificado los parámetros en el icono Opciones, haz clic en el icono Actualización para hacer válidos estos cambios.

CARGA CON WINDOWS

Para iniciar el juego, haz clic dos veces en la ventana IN THE DARK que se encuentra en la pantalla Administrador de Programas, luego haz clic dos veces en el icono ALONE IN THE DARK o en el icono JACK IN THE DARK.

□ INSTALACION, ACTUALIZACION Y CARGA CON DOS

INSTALACION CON DOS

- ♦ Enciende el lector CD-ROM.
- ♦ Enciende el ordenador y arranca el sistema DOS.
- ♦ Inserta el CD en el lector CD-ROM (para este ejemplo, partiremos del principio de que el lector del CD-ROM es G).
- ♦ Cuando indique en la pantalla C:\>, teclea G:\INSTALL y pulsa ENTER (RETURN).
- ♦ El cuadro de instalación presenta 4 iconos:
Idiomas: Para cambiar el idioma corriente.
Opciones: Para acceder a las opciones de instalación.
Instalar: Para iniciar la instalación.
Salir: Para salir de la instalación.

ACTUALIZACION - CAMBIO DE CONFIGURACION CON DOS

Puedes modificar los diferentes parámetros del juego (idioma, tarjeta sonora). Asegúrate de que estás en el directorio del disco duro que contiene el juego. (Se no estás seguro, teclea CD \INFOGRAM\ALONE o CD \INFOGRAM\JACK). Teclea INSTALL y pulsa ENTER (RETURN). Tras haber modificado los parámetros en el icono Opciones, haz clic en el icono Actualización para hacer válidos estos cambios.

CARGA CON DOS

Para iniciar el juego, asegúrate de que el CD está en el lector CD-ROM. Colocate en el directorio que contiene el juego usando el comando CD (p. e.: CD \INFOGRAM\ALONE o CD \INFOGRAM\JACK). Después teclea ALONE o JACK según el juego que deseas cargar.

COMO JUGAR A ALONE IN THE DARK

OBJETIVO DEL JUEGO

El propietario de Derceto, Jeremy Hartwood, murió hace pocos días. El informe de la policía, realizado tras una rápida investigación, afirma que el conocido artista se suicidó. Su fiel mayordomo confirmó que Hartwood estaba muy deprimido desde hacía varios meses. De hecho, Hartwood había ido minando su ya delicada salud mental traduciendo muchos de los antiguos libros que se encuentran en la biblioteca de Derceto. También sufría de insomnio y sus pocas horas de sueño se veían atormentadas por desagradables pesadillas. Parece que estaba convencido de una presencia misteriosa en la vieja casa. Derceto se ha quedado vacía. Los rumores hablan de una maldición o de un poder diabólico que mora en el interior de sus muros. Este tipo de historias son bastante comunes en casas como Derceto, especialmente en esta zona. Sin embargo, desde hace unos cuantos días, una sombra de duda te atormenta...

¿Qué son esas extrañas luces que aparecen dentro de la casa cuando anochece? ¿Y qué me dices de esos horripilantes ruidos que se escuchan cada vez que te acercas? ¿Por qué se suicidó Jeremy? ¿Por qué te sientes tan atraído por la casa? ¿Cuál es el terrible secreto que encierra Derceto?

EL PERSONAJE

SELECCIONAR

Cuando empiece el juego, aparecerán dos personajes. Pulsa el cursor izquierdo para seleccionar a Emily HARTWOOD o el cursor derecho para seleccionar a Edward CARNBY. Entonces verás una descripción del personaje seleccionado. Pulsa ENTER (RETURN) para confirmar tu elección o ESC para regresar a la pantalla de selección de personajes.

MOVER

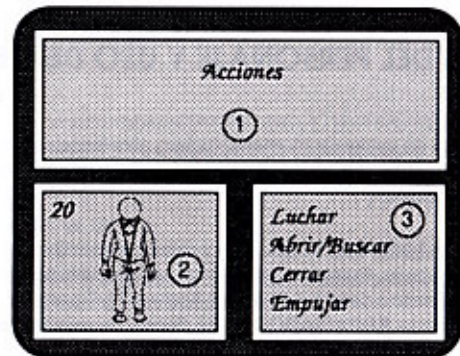
El personaje puede ser movido en cualquier dirección utilizando los cursores. Los movimientos son controlados exclusivamente por los cursores del teclado.

↑ ir hacia delante → girar a derecha
 ← girar a izquierda ↓ ir hacia atrás

Para que el personaje corra: cuando el personaje esté andando, suelta la tecla ↑ y después vuélvela a pulsar.

PANTALLA DE OPCIONES

Para realizar determinadas acciones y utilizar cualquier objeto encontrado en el juego, pasa a la Pantalla de Opciones: pulsa la tecla ↓ (Inventario) o ENTER (RETURN). Aparecerá la siguiente pantalla.



- ❶ Ventana 1, en la parte superior de la pantalla verás los objetos que hayas encontrado.
 - ❷ Ventana 2, en la parte inferior izquierda de la pantalla aparecerá tu personaje con sus correspondientes puntos de Vida o el objeto seleccionado, con su recarga o cartuchos disponibles.
 - ❸ La ventana de la parte inferior derecha, número 3, incluye acciones disponibles para ese personaje o acciones que pueden ser realizadas con el objeto seleccionado.
- Los objetos que poseas o las acciones disponibles aparecerán en color verde. Tu selección aparecerá en blanco.
- Si deseas realizar una determinada acción o usar un determinado objeto, selecciona la opción "Acciones" o el objeto que te pertenece, usando los cursores.
- Pulsa ENTER (RETURN), BARRA ESPACIADORA o la tecla → para confirmar tu elección. Después pasarás a la Ventana 3. Utiliza los cursores ↓ y ↑ para seleccionar una acción o función. Para confirmar tu elección, pulsa RETURN o barra ESPACIADORA. Después, volverás al juego.

Para regresar a la Ventana 1 cuando el cursor está en la Ventana 2, pulsa la tecla ←.

❑ ACCIONES DEL PERSONAJE Y USO DE OBJETOS

ACCIONES

Tu personaje podrá en cualquier momento luchar, abrir/buscar, cerrar, empujar y saltar (sólo ciertos momentos). Otras acciones están directamente relacionadas con los objetos (ver "Usar objetos").

- ♦ **Luchar.** Pulsa la barra ESPACIADORA y manténla presionada: tu personaje está preparado para atacar. Pulsa las teclas ← o → para que tu personaje de un puñetazo con el puño izquierdo o derecho. Pulsa las flechas ↓ y ↑ para dar una patada. Mantén presionada la barra ESPACIADORA y la flecha correspondiente cuando des un puñetazo o una patada.

- ♦ **Abrir/Buscar.** Coloca al personaje junto al objeto que quieras abrir o buscar. Pulsar la barra ESPACIADORA; el personaje buscará o intentará abrir el objeto (puerta, baúl, etc) ¡Mantén presionada la barra ESPACIADORA el tiempo suficiente para que tu personaje realice la acción!
- ♦ **Cerrar.** Mantén presionada unos segundos la barra ESPACIADORA y tu personaje cerrará la puerta o trampilla.
- ♦ **Empujar.** Para mover un objeto grande o un mueble, mantén presionada la barra ESPACIADORA y usa los cursores apropiados.
- ♦ **Saltar.** En ciertas etapas del juego, aparecerá esta opción en la lista de las acciones disponibles. Hay tres tipos de saltos:
Brincar: Pulsa rápidamente la barra ESPACIADORA cuando tu personaje esté de pie y quieto.
Saltar: Pulsa la barra ESPACIADORA cuando tu personaje esté andando.
Gran salto hacia delante: Pulsa la barra ESPACIADORA cuando tu personaje esté corriendo.

Una vez seleccionada la acción deseada de la pantalla OPCIONES, regresarás al juego y podrás activar la acción seleccionada.

USAR OBJETOS

Coger un objeto

Hay dos formas de coger un objeto. Si es visible y tu personaje está junto a él, aparecerá una ventana que te preguntará si quieres o no coger el objeto. Si el objeto no es visible entonces tendrás que usar la opción Abrir/Buscar.

Usar un objeto que ya tienes

Para usar uno de tus objetos, selecciónalo de la lista (consulta el capítulo que hace referencia a la pantalla de Opciones). Después selecciona la función deseada (recargar, comer, soltar, tirar...) y confirma en la Ventana 3.

Cuando regreses al juego, un mensaje confirmará la acción seleccionada.

Otras teclas útiles

S: Activar/desactivar efectos sonoros sin tener que pasar por la pantalla de parámetros.

M: Activar/desactivar efectos sonoros sin tener que pasar por la pantalla de parámetros.

P: Pausa

I: Para acceder a la pantalla inventario

ESC: Para acceder a la pantalla Parámetros, salvar, cargar y terminar.

COMBATE

Tu personaje puede luchar con las dos manos y/o pies, así como usar un arma.

COMBATE CUERPO A CUERPO

Selecciona la opción **LUCHAR** del mandato Acciones.

Mantén presionada la barra **ESPACIADORA** y pulsa una de las siguientes teclas de dirección:

- **Cursor izquierdo** Puñetazo con la mano izquierda
- **Cursor derecho** Puñetazo con la mano derecha
- **Cursor arriba/abajo** Patada

Mantén presionada la **BARRA ESPACIADORA** y el cursor deseado el tiempo suficiente para que el golpe sea realizado correctamente.

LUCHAR CON ARMAS PUNZANTES Y CORTANTES

Selecciona el arma con que luchará tu personaje, después selecciona la opción **"USAR"**. Mantén presionada la barra **ESPACIADORA** y pulsa una de las siguientes teclas de dirección:

- **Cursor izquierdo** Clavar de izquierda a derecha
- **Cursor derecho** Clavar de derecha a izquierda
- **Cursor arriba** Clavar de abajo a arriba
- **Cursor abajo** Defensa, parada

LUCHAR CON ARMAS DE FUEGO

En la Pantalla de Opciones, selecciona la arma deseada y después la opción **"USAR"**. Mantén presionada la barra **ESPACIADORA** y pulsa una de las siguientes teclas de dirección:

- **Cursor izquierdo** Apuntar arma hacia la izquierda.
- **Cursor derecho** Apuntar arma hacia la derecha.
- **Cursor arriba/abajo** Disparar

COMO JUGAR A JACK IN THE DARK**OBJETO DEL JUEGO**

Ha caído la noche. El viento se precipita por las callejuelas sombrías. Máscaras con sonrisas inquietantes iluminan los umbrales de las puertas y los marcos de las ventanas. Esta noche es la gran fiesta de **HALLOWEEN**. Grace, la niña maliciosa se ha disfrazado de bruja y como los otros niños, va de casa en casa silbando una canción tradicional... Atraída por el escaparate de una tienda de juguetes, ha decidido entrar en ella. La puerta del comercio se abre, deja pasar a la chiquilla y de repente, se cierra. Grace queda encerrada en este lugar poco acogedor y ahora debe encontrar un modo de salir... haciendo fracasar una infame maquinación.

MANEJO

Los desplazamientos y acciones de los personajes así como los menús y pantallas de selección son idénticas a los de **ALONE IN THE DARK**.

Acude por tanto a las páginas que abordan estos puntos en la parte de las instrucciones relativas a **ALONE IN THE DARK**.

□ GUIA DE RESOLUCION DE PROBLEMAS

PROBLEMA: EL PROGRAMA NO CARGA CORRECTAMENTE

- ♦ ¿Has instalado ALONE IN THE DARK y JACK IN THE DARK en tu unidad de disco duro (ver "Instalación, Actualización y Carga")?
- ♦ ¿Tu ordenador cumple con todos los requisitos listados debajo de "Configuración"?
- ♦ ¿Están encendidos todos los componentes (ordenador, monitor, lector CD-ROM, etc.) de tu sistema?
- ♦ ¿Has seguido correctamente todas las instrucciones de carga e instalación?
- ♦ Tienes algún periférico conectado a tu ordenador? Desconecta los periféricos no necesarios, reinicializa el ordenador y el programa.

PROBLEMA: APARECE EL MENSAJE "NO HAY BASTANTE MEMORIA" (NOT ENOUGH MEMORY)

- ♦ ¿Tienes programas TSR (Residentes - Terminate and Stay Resident) en RAM? Ejemplos de programas TSR son calculadoras, relojes, Microsoft WINDOWS. A veces, los TSR son cargados automáticamente por tu ordenador a través del fichero AUTOEXEC.BAT, cuando arrancas el ordenador. Si estás usando programas TSR quizá tengas que arrancar el ordenador cargando el DOS desde un disco de arranque del sistema DOS o quitar los TSR del fichero AUTOEXEC.BAT. Por favor consulta el manual de instrucciones de tu ordenador para detalles completos sobre TSR y ficheros AUTOEXEC.BAT.
- ♦ ¿Tienes realmente más 580.000 bytes de memoria libre y 128.000 bytes de EMS? Para saberlo, teclea la instrucción CHKDSK o MEM y verifica los números correspondientes.
Se no tienes 128 K de EMS, incluye la línea siguiente en el fichero CONFIG.SYS:
DEVICE=C:\DOS\EMM386.EXE

PROBLEMA: LOS COLORES NO APARECEN COMO SERIA DE ESPERAR

- ♦ ¿Están ajustados correctamente los controles de contraste, color y matiz?
- ♦ ¿Están los cables de tu monitor bien conectados?

Si pruebas todas las soluciones indicadas en este capítulo y sigues sin poder resolver el problema, envíanos una carta relatándonoslo e incluyendo la configuración completa de tu ordenador a:

INFOGRAMES - Service Particuliers
84, rue du 1er Mars 1943
69628 VILLEURBANNE CEDEX
FRANCIA

CREDITS

Producer:

Bruno BONNELL

Design :

Frédéric RAYNAL

Programming :

Franck DE GIROLAMI - Frédéric RAYNAL

2D graphics :

Yaël BARROZ - Jean Marc TORROELLA

3D graphics / Animation :

Didier CHANFRAY

Music / Sound FX :

Philippe VACHEY

Screenplay :

Franck MANZETTI - Hubert CHARDOT

Production :

Véronique SALMERON - Olivier ROBIN

Translation :

Beate VIALLE

Special thanks to :

Frédérique BOURGIN - Serge PLAGNOL - Lionel FRAPPE

Contribution to JACK IN THE DARK and the CD-ROM conversions :

Franck DE GIROLAMI

Vincent TERRAILLON

Patrick CHARPENET

Hubert CHARDOT - Frédéric CORNET - Christian NABAIS

Christiane SGORLON - Christophe NAZARET

Frédérique BOURGIN - Jean-Marie NAZARET

Jean-Christophe BLANC - Christophe ANTON

Frédéric MENTZEN

Olivier ROBIN - Edith PROTIERE

Pierre SCHIRO - Edouard VIOLLET

Bruno BONNELL - Eric MOTTET - Olivier GOULAY - Béate VIALLE - Norbert CELLIER

INFOGRAMES

